

1-> *Syllabus in deutscher Sprache*

Syllabus Course description

Course title	Drawing and Storytelling
Course code	97126
Scientific sector	ICAR/17
Degree	Bachelor in Design and Art (L-4)
Semester	1 st semester 2021/22
Year	2 nd year
Credits	6
Modular	No

Total lecturing hours	60
Total hours of self-study and/ or other individual educational activities	about 120
Attendance	not compulsory but recommended
Prerequisites	No prerequisites are foreseen.
Maximum number of students per class	30

Course description	<p><i>The course belongs to the class "di base" in the curriculum in Art.</i></p> <p>This course introduces students to classical and contemporary drawing techniques and concepts, with emphasis on the understanding of their formal language and the fundamentals of artistic expression. The vigorous training of one-year-course provided will allow students to visualize, conceptualize and communicate their ideas. Drawing of still-life, landscape, and life models from observation are geared towards realism; at the same time, various other drawing styles is explored. Linear perspective, pictorial composition, figure/ground relationships, shading techniques, tonal value, visual perception, spatial concepts, and critical thinking skills are all emphasized extensively.</p> <p>The course aims to sharpen observational skills and strengthen individual artistic vocabularies and develop a critical eye and observation. Demonstrations, slide lectures, group and individual critiques will be given throughout the course.</p> <p>The course is open to students of all academic years. Didactic materials take into account the trilingual context of the faculty.</p>
---------------------------	---

<p>Specific educational objectives</p>	<p>Knowledge and understanding</p> <ul style="list-style-type: none"> - Students will acquire their own project methodology in the field of Drawing and Storytelling. This methodology includes the ability to oversee all phases of design, from the generation of ideas to the realisation of the finished project. Through the teaching of subjects of a technical, scientific and theoretical nature, graduates will be able to simultaneously address all these aspects and consider them as synonymous with the development of a project that is successful on a formal, technical, scientific and cultural level.
<p>Lecturer</p>	<p>Shaima Dief e-mail: ShaimaSobhyGomma.Dief@unibz.it Webpage: https://www.unibz.it/en/faculties/design-art/academic-staff/person/44588-shaima-sobhy-gomma-dief</p>
<p>Scientific sector of the lecturer</p>	<p>ICAR/17</p>
<p>Teaching language</p>	<p>German</p>
<p>Office hours</p>	<p>Wednesday 14:00-15:30 Uhr</p>
<p>List of topics covered</p>	<p>Perspective: Linear Perspective (one, two & three point), Aerial Perspective, Shifting Perspective Tonal Values. Space: Flat, Illusionistic, Limited Depth. Movement, Direction & Rhythm. Balance, Proportion, Elements of Design, Golden section, Relation & Narratives. Expression: Pictography, Realism, Stylized, Cubism & Abstraction. Brainstorming / Storyboard creation, implementation, editing, and Presentation. Manual animation, storytelling.</p>
<p>Teaching format</p>	<p>Lecture time will be used for critique, discussion of required reading or educational video shown, and material demonstration.</p> <p>Demonstrations, slide lectures at the beginning of each class, group and individual critiques by the end of every class.</p> <p>Required class assignments will be started in class and may be completed outside-of-class.</p> <p>Additional out-of-class assignments, research and homework, should be turned in for grading.</p> <p>Students are expected to keep a sketchbook for drafting and planning ideas, thumbnail sketching, and taking</p>

	<p>notes. It need be turned in periodically during the class for evaluation.</p>
<p>Expected learning outcomes</p>	<p>Disciplinary competence</p> <p><i>Knowledge and understanding</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - have acquired their own project methodology in the field of Drawing and Storytelling, from the phase of planning to the phase of realisation of the project. - have acquired the basic technical, scientific and theoretical knowledge necessary to realise a project in the field artistic drawing. - have acquired the basic knowledge necessary for further Master's studies in all components of project culture as well as in technical, scientific and theoretical subjects – with a particular attention to the project of Drawing and Storytelling. <p><i>Applying knowledge and understanding</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - plan, develop and realise a project in the field of artistic drawing. - to finalize the creation of an accomplished project in the field of Drawing and Storytelling, thanks to the basic knowledge acquired in the technical, scientific and theoretical fields. - recognise the main phenomena of contemporary society, to observe them critically, also from an ethical and social point of view, and to elaborate appropriate solutions at the level of a artistic proposal/response. - make use of the skills acquired during the course of study in the event of continuing studies in a Master's degree programme in the field of art and to develop them further. <p>Transversal competence and soft skills</p> <p><i>Making judgements</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Be able to make independent judgements for the purpose of developing their own design skills and in relation to all those decisions (technical, scientific and theoretical) that are necessary to bring a project of Drawing and Storytelling to completion. - Be able to make independent judgements, both in the critical evaluation of their own work and in their ability to use the right interpretative tools in those contexts in which they will work professionally in art and/or continue their studies, also considering ethical and social aspects. <p><i>Communication skills</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - present an independently realised project in the field of

	<p>Drawing and Storytelling, orally as well as in writing in a professional manner.</p> <ul style="list-style-type: none"> - to professionally communicate and substantiate their own decisions and justify them from a formal, technical and scientific point of view. <p><i>Learning skills</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - have learned an art methodology at a professional level - in the sense of being able to identify, develop and realise solutions to complex art problems by applying the acquired knowledge in the technical, scientific and theoretical fields - in the field of Drawing and Storytelling - in order to start a professional activity and/or continue their studies with a master's degree programme. - have developed a creative attitude and learned how to enhance it and develop it according to their own inclinations. - have acquired basic knowledge in the subject of Drawing and Storytelling as well as a study methodology suitable for continuing studies with a Master's degree programme.
<p>Assessment</p>	<p><i>By the exam's date, each student must upload on the Microsite of the faculty detailed documentation of the work done during the course.</i></p> <p>http://portfolio.dsgn.unibz.it/wp-admin</p> <p><i>Documentation is an integral part of the exam. The documentation must include visual documentation and an abstract of the project.</i></p> <p>The following requested works have to be presented by the students at the end of the course:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Semester sketchbook for drafting and planning ideas, thumbnail sketching, and class assignments. - 15 Animatics/rough studies of the sequences. Elaborated and detailed storyboard. <p>Further details at the beginning of the course.</p>
<p>Assessment language</p>	<p>The same as the teaching language</p>
<p>Evaluation criteria and criteria for awarding marks</p>	<p>The final assessment is based on the content of all the exercises according to the following criteria:</p> <p>Grading is based on the students' performance in several related areas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Evidence of students' understanding and mastery of techniques and concepts. - Implementation of those ideas in the particular

	<p>assignments.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Degree of participation in class and in group-critiques. - Willingness and attitude to experiment. - Initiative demonstrated and individual effort during and after class time. - Overall preparedness and progress through the semester. - Individual approach and development of learning a distinctive visual language. - Openness for further developments during the production process. <p>Presentation of project-related research.</p>
<p>Required readings</p>	<p>Zeichnen zur Zeit, Kunstforum International Bd 196, 2009 Hrsgb. Reinhard Ermen</p> <p>Eadweard Muybridge, The Human and Animal Locomotion Photographs, Taschen Publishers, 2010</p> <p>Dynamic Figure Drawing, Burne Hogarth, 1996.</p> <p>Perspective Drawing by Kenneth W. Auvil Mountain View: Mayfield Publishing Company, 1997. ISBN 0-87484-943-8</p> <p>Perceptual Drawing: Drawing From Observation by Brian Curtis, New York, NY: McGraw Hill, 2002. ISBN 0-07-241024-8</p> <p>Framed Ink: Drawing and Composition for Visual Storytellers by Marcos Mateu-Mestre, Jeffrey Katzenberg, Published by design studio press, 2010.</p>
<p>Supplementary readings</p>	<p>Further readings will be listed during the lecture.</p>

Syllabus

Beschreibung der Lehrveranstaltung

Titel der Lehrveranstaltung	Zeichnen und Narration
Code der Lehrveranstaltung	97126
Wissenschaftlich-disziplinärer Bereich der Lehrveranstaltung	ICAR/17
Studiengang	Bachelor in Design und Künste (L-4)
Semester	1. Semester
Studienjahr	2. Jahr
Kreditpunkte	6
Modular	Nein
Gesamtanzahl der Vorlesungsstunden	60
Gesamtzahl der Übungsstunden	ca. 120
Anwesenheit	Nicht verpflichtend aber empfohlen
Voraussetzungen	Keine
Beschreibung der Lehrveranstaltung	<p><i>Diese Lehrveranstaltung gehört zum Bildungsbereich kennzeichnende Fächer (di base) des Studienzweiges Design.</i></p> <p>Dieser Kurs führt die Studierenden in klassische und zeitgenössische Zeichentechniken und -konzepte ein, wobei der Schwerpunkt auf dem Verständnis ihrer Formensprache und den Grundlagen des künstlerischen Ausdrucks liegt. Die intensive Ausbildung des einjährigen Kurses ermöglicht es den Studenten, ihre Ideen zu visualisieren, zu konzipieren und zu kommunizieren. Das Zeichnen von Stillleben, Landschafts- und Lebensmodellen aus der Beobachtung ist auf Realismus ausgerichtet; gleichzeitig werden verschiedene andere Zeichenstile erforscht. Lineare Perspektive, Bildkomposition, Figur-Grund-Beziehungen, Schattierungstechniken, Tonwert, visuelle Wahrnehmung, räumliche Konzepte und kritisches Denken werden umfassend hervorgehoben. Ziel des Studiums ist es, die Beobachtungsgabe zu schärfen, den individuellen künstlerischen Wortschatz zu stärken und einen kritischen Blick und Beobachtungsgabe zu entwickeln. Während des gesamten Kurses werden Demonstrationen, Diavorträge, Gruppen- und Einzelkritiken gegeben. Der Kurs steht Studierenden aller Studienjahre offen. Didaktische Materialien berücksichtigen den dreisprachigen Kontext der Fakultät.</p>

Spezifische Bildungsziele	Wissen und Verstehen <ul style="list-style-type: none"> - eine eigene Entwurfsmethodologie im Bereich des Zeichnens und der Narration entwickelt haben. Diese Methodologie umfasst die Fähigkeit, alle Phasen der Planung, von der Ideenfindung bis zur Realisierung des fertigen Projektes zu betreuen. Durch die Lehre von Fächern technischer, wissenschaftlicher und theoretischer Natur werden die Absolventen in der Lage sein, gleichzeitig all diese Aspekte anzugehen und diese als gleichbedeutend für die Entwicklung eines auf formeller, technischer, wissenschaftlicher und kultureller Ebene gelungenen Projektes zu betrachten.
Dozent	Shaima Dief e-mail: ShaimaSobhyGomma.Dief@unibz.it Webpage: https://www.unibz.it/en/faculties/design-art/academic-staff/person/44588-shaima-sobhy-gomma-dief
Wissenschaftlich-disziplinärer Bereich des Dozenten	ICAR/17
Unterrichtssprache	Deutsch
Sprechzeiten	Mittwoch 14:00-15:30 Uhr
Auflistung der behandelten Themen	Perspektive: Lineare Perspektive (ein, zwei und drei Punkte), Luftperspektive, Perspektivische Tonwerte verschieben. Raum: Flach, illusionistisch, begrenzte Tiefe. Bewegung, Richtung & Rhythmus. Balance, Proportionen, Designelemente, Goldener Schnitt, Beziehung & Erzählungen. Ausdruck: Piktographie, Realismus, Stilisiert, Kubismus & Abstraktion. Brainstorming / Storyboard-Erstellung, Implementierung, Bearbeitung und Präsentation. Manuelle Animation, Geschichtenerzählen.
Unterrichtsform	Die Vorlesungszeit wird für Kritik, Diskussion von Pflichtlektüre oder gezeigtem Lehrvideo und Materialdemonstration genutzt. Vorfürhungen, Diavorträge zu Beginn jeder Klasse, Gruppen- und Einzelkritiken am Ende jeder Klasse. Erforderliche Klassenarbeiten werden im Unterricht begonnen und können außerhalb des Unterrichts erledigt werden. Zusätzliche außerunterrichtliche Aufgaben, Recherchen und Hausaufgaben sollten zur Benotung abgegeben werden. Von den Schülern wird erwartet, dass sie ein Skizzenbuch führen, um Ideen zu entwerfen und zu planen, Miniaturansichten zu skizzieren und Notizen zu machen. Es muss regelmäßig während des Unterrichts zur Auswertung abgegeben werden.
Erwartete Lernergebnisse	Wissen und Verstehen

- Erwerb einer eigene Projektmethodik im Bereich des Zeichnens und der Narration, von der Phase der Planung bis zur Phase der Realisierung des Projekts.
- Erwerb der technischen, wissenschaftlichen und theoretischen Grundkenntnisse, die zur Verwirklichung eines Projektes im Bereich des Zeichnens und der Narration, notwendig sind.
- Erwerb der für ein weiterführendes Masterstudium notwendigen Grundkenntnisse sowohl in allen Bestandteilen der Projektkultur als auch in technischen, wissenschaftlichen und theoretischen Fächern.

Anwenden von Wissen und Verstehen

- Planung, Entwicklung und Verwirklichung eines Projektes im Bereich des Zeichnens und der Narration.
- Einsetzung der erlernten Grundkenntnisse im technischen, wissenschaftlichen und theoretischen Bereich zur Realisierung eines ausgereiften Projektes.
- Erkennung und kritische Beobachtung der Hauptphänomene der gegenwärtigen Gesellschaft, auch aus ethischer und sozialer Sicht und Ausarbeitung geeigneter Lösungen auf der Ebene eines/r gestalterischen Vorschlags/Antwort.
- Bedienung und Weiterentwicklung der während des Studienverlaufes angeeigneten Fähigkeiten im Falle einer Studienfortsetzung in einem Masterstudiengang im Bereich Kunst – mit besonderem Augenmerk im Bereich des Zeichnens und der Narration.

Urteilen

- selbständig urteilen können, und dies zum Zwecke der Entwicklung der eigenen Entwurfsfähigkeiten sowie in Bezug auf all jene Entscheidungen (technischer, wissenschaftlicher und theoretischer Natur), die notwendig sind, um ein Projekt zum Abschluss zu bringen.
- selbständig urteilen können, sowohl in der kritischen Bewertung der eigenen Arbeit, als auch was die Fähigkeit betrifft, die richtigen Interpretationsinstrumente in jenen Kontexten zu verwenden, in denen sie gestalterisch beruflich tätig werden und/oder ihr Studium weiterführen werden, auch in Anbetracht ethischer und sozialer Aspekte.

Kommunikationsfähigkeit (communication skills)

- ein im Bereich des Zeichnens und der Narration eigenständig realisiertes Projekt in Form einer Installation, mündlich sowie schriftlich professionell präsentieren.
- eigene Entscheidungen professionell kommunizieren und hinterlegen und diese vom formellen, technischen

	<p>und wissenschaftlichen Standpunkt aus zu begründen.</p> <p>Lernfähigkeit (learning skills)</p> <ul style="list-style-type: none"> - auf professionellem Niveau eine gestalterische Methodik – im Sinne einer Fähigkeit, Lösungen für komplexe gestalterische Probleme ermitteln, entwickeln und realisieren, indem die erlernten Kenntnisse im technischen, wissenschaftlichen und theoretischen Bereich, im Bereich des Zeichnens und der Narration, angewandt werden - erlernt haben, um eine berufliche Tätigkeit zu beginnen und/oder das Studium mit einem Masterstudiengang fortzuführen. - eine kreative Haltung entwickelt und gelernt haben, wie man diese steigert und nach den eigenen Neigungen entfaltet. - Grundkenntnisse in Fächern des künstlerischen Zeichens erlangt haben sowie eine für eine Fortsetzung des Studiums mit einem Masterstudium geeignete Studienmethodik.
<p>Art der Prüfung</p>	<p><i>Bis zum Prüfungstermin muss jede/r Studierende auf der Microsite der Fakultät eine detaillierte Dokumentation der während des Kurses geleisteten Arbeit hochladen.</i> http://portfolio.dsgn.unibz.it/wp-admin <i>Die Dokumentation ist integraler Bestandteil der Prüfung. Die Dokumentation muss eine visuelle Dokumentation und eine Zusammenfassung des Projekts enthalten.</i></p> <p>Die folgenden angeforderten Arbeiten sind von den Studierenden am Ende der Lehrveranstaltung vorzulegen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Semesterskizzenbuch zum Entwerfen und Planen von Ideen, zum Skizzieren von Miniaturansichten und Klassenaufgaben. - 15 Animationen/Grobstudien der Sequenzen. Ausgearbeitetes und detailliertes Storyboard. Näheres zu Beginn des Kurses.
<p>Prüfungssprache</p>	<p>Entspricht der Unterrichtssprache</p>
<p>Bewertungskriterien und Kriterien für die Notenermittlung</p>	<p>Bewertungskriterien und Kriterien für die Vergabe von Noten Die abschließende Bewertung basiert auf dem Inhalt aller Übungen nach folgenden Kriterien: Die Benotung basiert auf den Leistungen der Schüler in mehreren verwandten Bereichen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Nachweis des Verständnisses und der Beherrschung von Techniken und Konzepten durch die Schüler. - Umsetzung dieser Ideen in den jeweiligen Aufgaben. - Grad der Teilnahme am Unterricht und an Gruppenkritiken. - Bereitschaft und Einstellung zum Experimentieren. - Eigeninitiative und individuelle Anstrengung während

	<p>und nach dem Unterricht.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Allgemeine Vorbereitung und Fortschritte während des Semesters. - Individuelle Herangehensweise und Entwicklung des Erlernens einer unverwechselbaren Bildsprache. - Offenheit für Weiterentwicklungen während des Produktionsprozesses. <p>Präsentation projektbezogener Forschung.</p>
<p>Pflichtliteratur</p>	<p>Zeichnen zur Zeit, Kunstforum International Bd 196, 2009 Hrsgb. Reinhard Ermen</p> <p>Eadweard Muybridge, The Human and Animal Locomotion Photographs, Taschen Publishers, 2010</p> <p>Dynamic Figure Drawing, Burne Hogarth, 1996.</p> <p>Perspective Drawing by Kenneth W. Auvil Mountain View: Mayfield Publishing Company, 1997. ISBN 0-87484-943-8</p> <p>Perceptual Drawing: Drawing From Observation by Brian Curtis, New York, NY: McGraw Hill, 2002. ISBN 0-07- 241024-8</p> <p>Framed Ink: Drawing and Composition for Visual Storytellers by Marcos Mateu-Mestre, Jeffrey Katzenberg, Published by design studio press, 2010.</p>
<p>Weiterführende Literatur</p>	<p>Weitere Literatur wird während der Vorlesung aufgeführt.</p>